**DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DIGITAL INTERACTIVASOBRE EL SARROLLO MOTOR INFANTIL PARA DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE BÁSICA PRIMARIA**

**TULIA COUTTIN LOZANO**

**OSCAR SANCHEZ HERNÁNDEZ**

**HAROL LOPEZ MUÑOZ**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIALOS LIBERTADORES**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN A DISTANCIA**

**ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN**

**SANTIAGO DE CALI**

**2011**

**DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DIGITAL INTERACTIVA SOBRE EL SARROLLO MOTOR INFANTIL PARA DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE BÁSICA PRIMARIA**

**TULIA COUTTIN LOZANO**

**OSCAR SANCHEZ HERNÁNDEZ**

**HAROL LOPEZ MUÑOZ**

**Tesis para optar el título de**

**Especialista en Informática y Multimedia en Educación**

**Director**

**Ing. Lucero Muñoz Garzón**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIALOS LIBERTADORES**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN A DISTANCIA**

**ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN**

**SANTIAGO DE CALI**

**2011**

# INTRODUCCIÓN

El presente trabajo que se realizó en con la los grados de básica primaria de la Institución Educativa Juana de Caicedo y Cuero de la ciudad de Cali, pretende el diseño e implementación de una Guía Didáctica Digital Interactiva sobre el desarrollo motor infantil que ayude a los docentes en el área de Educación Física.

La educación en básica primaria juega un papel primordial en el aprendizaje inicial de los estudiantes, sin duda, con las grandes posibilidades y ventajas que representa el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) para la educación en todos los niveles, y en especial, a nuestros docentes que deben enfrentar retos como el manejo e implantación de las herramientas tecnológicas que hoy les brinda el mundo moderno, lo que implica entonces invariables discusiones y en ocasiones, un rechazo generalizado por los docentes.

Son muchas las justificaciones y pocas las razones para entender que existe poca formación en el manejo de esta área por parte de los docentes, primero por el temor a enfrentarse con algo desconocido, y en segundo lugar, por querer mantener la forma tradicional del quehacer diario ante la amenaza al reto de la actualización y la modernización educativa.

Cuando se intenta incorporar nuevas y mejores herramientas de trabajo pedagógico, son muchas las razones que se plantean al momento de incorporar las TIC al trabajo docente, entre éstas se puede destacar, que la escuela y el sistema educativo no sólo tienen que enseñar las nuevas tecnologías y enseñar materias a través de las nuevas tecnologías, sino que estas nuevas tecnologías aparte de producir unos cambios en la escuela producen un cambio en el entorno. La implementación de las nuevas tecnologías es un medio de control para las instituciones educativas, además su utilización desplaza al docente de sus funciones lo que crea una limitante entre los docentes que desconocen el manejo de las TIC, por ello es muy importante y necesario, formar y preparar a los docentes en el manejo de las TIC para que puedan producir y generar estrategias metodológicas digitales, que faciliten de alguna manera su proceso de enseñanza - aprendizaje y así lograr un trabajo pedagógico, ameno y productivo.

# PROBLEMA

## PLANTEAMIENTO

Dos de los principales inconvenientes a los que se enfrentan la mayoría de los docentes de básica primaria en la Institución Educativa Juana de Caicedo y Cuero sede Simón Bolívar, en lo que respecta al desarrollo del área de Educación Física son: primero,que no existen contenidos temáticos; y segundo,que no se tienen los medios, herramientas y sobre todo la formación y capacitación, para orientar dicha área del conocimiento; por ello simplemente se copia y se transcribe desde lo que se plantea en las editoriales para crear un plan de área y un plan de aula., es así que el docente no tiene el material didáctico necesario para desarrollar la temática del área de educación física.

Al conocer y analizar los diferentes problemas de la tarea educativa que influyen de manera directa en el proceso de enseñanza, se ha considerado importante crear una herramienta de trabajo que sirva de base para la correcta ejecución de los nuevos currículos contemplados en el campo educativo en el área de Educación Física a través de la ciencia base como es el desarrollo motor, con la finalidad de coadyuvar en la formación de jóvenes estudiantes que respondan de una mejor manera a las necesidades físicas, sociales, y saludables.

## FORMULACIÓN

¿La realización de una Guía Didáctica digital Interactiva en el Área de Educación Física brindará a los docentes de básica primaria la posibilidad de replantear su quehacer pedagógico con,el desarrollo motriz, para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en el Colegio Juana de Caicedo y Cuero, beneficiando de esta manera al docente y al estudiante?

## ANTECEDENTES

*“La educación en general tiende a favorecer el desarrollo armónico de todos los aspectos de la personalidad del individuo de acuerdo con sus capacidades e intereses y contribuir efectivamente a facilitar y acelerar el proceso de su desarrollo personal” www.educación.com*

En la institución educativa Juana de Caicedo y cuero específicamente en la sede simón bolívar, se vienen implementando guías didácticas en las áreas del conocimiento como: matemáticas, español, ciencias naturales, ciencias sociales y tecnología e informática desde hace tres años lo que ha permitido mayor compromiso e interacción entre la comunidad educativa (educador-educando y padre de familia); reflejado en los indicadores de desempeños.

Escribir sobre el diseño de guías didácticas digitales es hoy ya un adelanto y una estrategia que muchos autores e interesados en el tema vienen aportando para el desarrollo pedagógico en las instituciones educativas y en especial en básica primaria, a pesar del desconocimiento y la resistencia que presentan algunos docentes; se ha encontrado mayor receptividad por parte de los educadores que manifiestan que mediante el uso de herramientas digitales y tecnológicas, rompen con aquellas clases cotidianas y aburridas cargadas de alta magistralidad y es así como la estrategia del aprender – haciendo ha ganado un espacio muy sobresaliente dentro del desarrollo de dichas temáticas educativas.

Cuando hablamos de muchas estrategias metodológicas, en este campo encontramos una red de recursos educativos digitales, que manifiesta, una guía didáctica digital es un modelo didáctico que se articula en el aula a partir de la motivación a los niños y niñas para que reflexionen sobre un fenómeno natural: usen sus conocimientos previos; formulen predicciones a partir de una explicación plausible a dicho fenómeno; busquen información que les permita confirmar o descartar sus respuestas; indaguen mediante el diseño y realización de experimentos sencillos; analicen los resultados, y elaboren conclusiones propias.

Las UDD (unidades didácticas digitales) implementan las lecciones de cada módulo con una seria de aplicaciones multimediales e interactivas. Estas pueden ser proyectadas durante el momento correspondiente al ciclo de aprendizaje que plantea la estrategia didáctica educativa y se debe aprovechar al máximo estas herramientas teniendo en cuenta que la misión principal del sistema educativo es formar y preparar al estudiante de una manera integral, y lograr con ello que tenga la suficiente capacidad de decidir su destino personal y social. Por tal razón, el docente debe aplicar técnicas que se acoplen al proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la constante actualización y capacitación en lo que respecta a métodos y técnicas de aprendizaje y así lograr y desarrollar en los estudiantes destrezas que permitan formar profesionales capaces de desenvolverse laboralmente.

Ficha de referentes bibliográficos sobre desarrollo motor infantil:

* Gil Gijón Canal (coordinador), David Cantos Villa y Maximina Fernández Orviz., Título: guía didáctica Números de colores.

Internet. Disponible en <http://www.regletasdigitales.com>

* Lic. En Pedagogía Richard Heissmeyer Franz Gordillo, Título guía didáctica: curso-taller DESARROLLO PSICOMOTRIZ “MEJORANDO MIS HABILIDADES”.

Internet. Disponible en<http://www.slideshare.net/RIICHARDMAYER/guia-didctica-1846401>

* Lef. José dolores alcántar Rodriguez, Título artículos e investigaciones “música y cantos para niños en educación física”

Internet. Disponible en<http://educacion_fisica.galeon.com/investigaciones.html>

# JUSTIFICACION

Conscientes de que hoy en día el estudio de la Educación Física constituye un aspecto importante entre los estudiantes ya quepropicia que él enriquezca su pensamiento, su sensibilidad, su expresión y su actividad lúdica, contribuyendo también al desarrollo de sus competencias básicas, en la medida en que le permite fortalecerse; controlar sus emociones ante el éxito y el fracaso, además de coordinar acciones para lograr ciertos objetivos; manejar dinámicamente el tiempo y el espacio y asumir situaciones que exigen grandes esfuerzos; y resolver problemas rápidamente, se cree necesario construir una Guía Didáctica Interactiva de Educación Física que pueda ser implementado como recurso pedagógico instruccional que facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Este recurso pedagógico apoyará de manera directa el trabajo en el aula en las clases de educación física, recreación y deportes teniendo en cuenta que en la actualidad ha resultado difícil de alcanzar, pues anteriormente estos recursos muy prácticos e innovadores no estaban disponibles para llevar a cabo de manera ordenada y eficiente el trabajo deseado por los docentes de básica primaria. Unido a esto no podemos dejar de lado la falta de compromiso y de formación de docentes en el aspecto tecnológico para que puedan enfrentar estos nuevos e innovadores retos educativos. Pero con el cambio y la renovación de la tecnología que actualmente está a nuestro alcance podemos ponerla a nuestros servicios para la práctica y la aplicación de nuestro trabajo diario a través de las diferentes herramientas didácticas digitales, puesto que por un lado los computadores portátiles, las bibliotecas digitales, las salas de informática, los cafés internet, entre otros favorecen el manejo y la aplicación de las guías didácticas interactivas.

Visto de otra manera se pretende también que el diseño y la aplicación de estas nuevas estrategias metodológicas, facilitan el manejo y la comprensión de los contenidos temáticos por los estudiantes y docentes, por otra parte se unificaran criterios que permitan la continuidad del proceso educativo en esta importante área del conocimiento realizando trabajos por fuera del aula de clase y así alcanzar de manera eficaz los resultados esperados por los docentes en cada uno de sus estudiantes. Sin duda nos permiten que podamos realizar un seguimiento más personalizado de los estudiantes en todo su proceso de formación académica y deportiva.

La elaboración de esta Guía Didáctica Interactiva producirá cambios significativos y sustanciales en el estudiante, ya que se aporta con ideas que sirven al docente de ayuda para encaminar de una mejor manera la formación integral del estudiante.

Por otro lado es importante tener en cuenta que el avance del proceso de enseñanza aprendizaje, tiene buenos resultados cuando el maestro conoce de la materia, sabe lo que va hacer, como lo va hacer y qué es lo que quiere lograr, para esto es necesario que el maestro cuente con un documento guía que le sirva de apoyo o fuente de conocimiento, el mismo que proporciona mayor facilidad para orientar y dirigir la clase.

# OBJETIVOS

## OBJETIVO GENERAL

Diseñar e implementar una Guía Didáctica Interactiva para mejorar el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en la asignatura de Educación Física, dirigido a los jóvenes y señoritas de Educación Básica Primaria de la Institución Educativa Juana de Caicedo y Cuero, sede Simón Bolívar.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

* Diagnosticar la situación actual con respecto a la asignatura y fortalecer la teoría de la Educación Física Básica mediante la recopilación de información para enriquecer los conocimientos de los estudiantes.
* Plantear a los docentes de básica primaria sobre la importancia de la aplicación de las guías didácticas digitales interactivas en el trabajo de aula.
* Conocer las formas cómo el docente orienta a los estudiantes las clases de educación física en su desarrollo motor
* Identificar si los docentes de educación física conocen las estrategias y guías didácticas interactivas para el aprendizaje práctico del desarrollo motor.
* Diseñar una Guía Didáctica Interactiva con la finalidad de que sea utilizada como una herramienta de trabajo de fácil comprensión para el estudiante y que ayude en las acciones educativas del docente.
* Incentivar el uso del Material Didáctico Digitalizado, como puente para el desarrollo de las diferentes actividades que involucran el concepto y el manejo de guías didácticas digitales en edufisica y lograr así un aporte como complemento y fortalecimiento a su quehacer pedagógico.
* Dinamizar los procesos educativos a través de la implantación de la Guía Didáctica Digital Interactiva.
* Implementar la Guía Didáctica Digital Interactiva de Educación Física en la Institución de apoyo.

# MARCO DE REFERENCIA

Es necesario ubicar desde la realidad los lineamientos de manera teórica para establecer claramente que a través de la observación, análisis, descripción y experimentación se logrará que cada proyecto de investigación a trabajar se deba tener muy en cuenta el conocimiento previamente establecido, por lo que cada proyecto se identifica y se apropia de los aportes estructurales ya existentes.

De otra manera, en conocimiento en su totalidad comparte la afirmación de que todo se puede expresar a través del lenguaje universal, es decir, se apoya en una base conceptual que se traduce en símbolos y signos enriquecidos con un valor muy significativo dentro de la propuesta. Esto nos obliga a la identificación de un marco de referencia de tipo contextual, teórico y conceptual destacando sus características que lo determinan.

## MARCO CONTEXTUAL

El desarrollo de la Guía Didáctica Digital Interactiva para docentes de Educación Física se desarrollará en la Institución Educativa Juana de Caicedo y Cuero.

Nombre: Institución Educativa Juana de Caicedo y Cuero

Sede: Simón Bolívar

Dirección: Carrera 1 Oeste No. 50- 85

Barrio: Siloé – Ladera Sur. Comuna: 20

Municipio: Santiago de Cali

Departamento: Valle del Cauca

País. Colombia

La comunidad de la ladera son de estrato 1 y 2.Por el contexto socio-económico son pocos los estudiantes con acceso a computadores y al internet.

### Historia de la Institución Educativa “JUANA DE CAICEDO Y CUERO”

En el año de 1.968, bajo la administración del señor alcalde de la ciudad de Santiago de Cali, Doctor Luis E.Sardi Garcés Caicedo. Los lotes para que se reubicara 4 escuelas que se encontraban en la zona de siloe, debido a sus precarias condiciones para su funcionamiento.

Las escuelas funcionaban en casas del barrio Belisario Caicedo, donde los estudiantes bajaban de la loma y no tenían el espacio suficiente para recibir sus clases, ni para recrearse en los descansos, puesto que tenían que hacerlo en las calles.Viendo la necesidad de crear un centro educativo y que la población de estudiantes aumentaba se autorizó la construcción de la escuela después de que los lotes fueran negociados o donados por parte de la familia Caicedo al municipio. Iniciaron la construcción de los bloques de salones para la reubicación de las 4 escuelas, lo cual más adelante no dieron abasto, puesto que había mucha demanda de estudiantes de la comunidad. Construyeron 2 bloques de salones hechos en lámina.

Después de fusionadas se le dio el nombre de escuela #13 “Juana de Caicedo y Cuero” iniciando con 7 profesores en la jornada de la mañana y 7 en la tarde, con la administración de dos directores, uno en cada jornada, luego de un año se unificó la escuela quedando dirigida por la directora YOLANDA PERDOMO DE La entrada de la escuela era por la parte de la plaza de mercado.

La zona de la actual cancha de futbol era una zona que tenía una profundidad y en época de lluvia se llenaba de agua como una piscina, donde los estudiantes nadaban en esa zona. La profundidad llegaba hasta un metro. Viendo esta necesidad se aprovechó la construcción de la unidad de apartamentos de la calle 1ª #38 b 127 para que la tierra que se sacaba de ese terreno se echara en la zona de la cancha (3.600 volquetadas aproximadamente).

Mostrando el terreno de la cancha de futbol al municipio, como había quedado y viendo la necesidad de reubicar a las docentes que venían de la escuela la Amparo decidieron construir un bloque de salones (donde está el laboratorio) y trajeron a las 4 profesoras que laboraban en dicha escuela.

Bajo la administración del alcalde Carlos Holmes Trujillo García y la dirección de la escuela licenciada Gloria Estela Rozo se inauguró el restaurante escolar el dia 19 de Enero de 1.989.

Simón Bolívar y la escuela Antonia Santos bajo resolución de fusión # 1747 del mes de septiembre.Después del reconocimiento como institución educativa y fusionadas las escuelas el colegio pasó a ser administrado por un rector encargado licenciado Ramiro Gustavo Reyes. En ésta etapa se elaboró el proyecto y se gestionó con el acompañamiento de algunos profesores, el acoquinamiento del corredor que luego se hizo efectivo, lo mismo que la construcción de la gradería de la cancha de básquet y la sala de profesores (hoy secretaria y rectoría del colegio). La construcción de la tienda escolar entre otros.

Con la resolución de reconocimiento oficial #3052 del 12 de noviembre de 2.004 la escuela #13 Juana de Caicedo y Cuero pasó a llamarse INSTITUCION EDUCATIVA “JUANA DE CAICEDO Y CUERO”.Fue nombrada la licenciada Patricia Ramírez como rectora en propiedad.Después fue reemplazada por el licenciado Bernardo Rotawysky como rector encargado, donde fue reemplazado por el licenciado Oscar Sánchez Hernández nombrado en propiedad y hasta el momento se viene gestionando diferentes proyectos.

## MARCO TEÓRICO

Hoy en día el Sistema Educativo trata de hacer más activo el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero lamentablemente muchas instituciones continúan con la enseñanza tradicional ofertando producto humano con bajo conocimiento académico y poca participación activa en la sociedad.

El trabajo del profesor debe ser activo, dinámico, participativo, profesional y humano para que los estudiantes se fortalezcan en su aprendizaje y amplíen sus conocimientos. Por ello la tarea del profesor es fortalecer y enriquecer con nuevas experiencias, aplicando métodos y estrategias adecuadas y específicas, las cuales servirán para mejorar su rendimiento y lograr un aprendizaje significativo y productivo generando desarrollo y cambios mentales para alcanzar los resultados esperados de una clase.

Sin embargo, en otras instituciones, el docente no solo se ha demostrado deseoso de aprender, sino con frecuencia su curiosidad lo ha llevado a averiguar cómo aprende, es así que cuando tenemos muy claro que en nuestro quehacer pedagógico resulta muy fácil entender que son las diferentes herramientas tecnológicas las que nos apoyan y fortalecen nuestro trabajo en el aula en diferentes dimensiones didácticas.

### Tecnologías de Información

Las tecnologías de la información y la comunicación son una parte de las tecnologías emergentes que habitualmente suelen identificarse con las siglas TIC-11 y que hacen referencia a la utilización de medios informáticos para almacenar, procesar y difundir todo tipo de información o procesos de formación educativa.

Según la Asociación americana de las tecnologías de la información (InformationTechnology Association of América, ITAA): sería «el estudio, el diseño, el desarrollo, el fomento, el mantenimiento y la administración de la información por medio de sistemas informáticos, esto incluye todos los sistemas informáticos no solamente la computadora, este es solo un medio más, el más versátil, pero no el único; también los teléfonos celulares, la televisión, la radio, los periódicos digitales, etc.

En pocas palabras, las Tecnologías de la información tratan sobre el empleo de computadoras y aplicaciones informáticas para transformar, almacenar, gestionar, proteger, difundir y localizar los datos necesarios para cualquier actividad humana.

La instrumentación tecnológica es una prioridad en la comunicación de hoy en día, ya que las tecnologías de la comunicación son la diferencia entre una civilización desarrollada y otra en vías de. Éstas poseen la característica de ayudar a comunicarnos porque se desaparecen las distancias geográficas y el tiempo.

La tecnología es dual por naturaleza ya que el impacto de éstas se verá afectado dependiendo del uso que les del usuario. Como se puede a ayudar a una comunidad rural a aprender por medio de la televisión -buen uso-; también se puede explotar una bomba por medio de un teléfono celular. El uso de las tecnologías también es dual ya que pueden servir como medio de información y de entretenimiento.

En cualquiera de los dos aspectos depende de los usuarios que ofrezcan contenidos de calidad, ya que es la audiencia quien determina y exige el tipo de contenidos que desea. Por tal motivo se habla de la implicación de las tecnologías dentro de la construcción social. La audiencia debe ser educada de una manera creativa, para que exijan contenidos de calidad y se elimine la marginación de mercado, ya que la programación – en el caso de la televisión y la radio- está dirigida sólo a ciertos consumidores.

### Teorías del Aprendizaje

Para el hombre no solo es de gran importancia aprender, sino que con frecuencia su curiosidad lo ha llevado a averiguar cómo aprende. En la mayoría de las situaciones de la vida, el aprendizaje no constituye un gran problema. Las personas aprenden a partir de la experiencia, sin preocuparse de la naturaleza del proceso enseñanza. Los niños adquirían conocimientos, y los que enseñaban sentían poca necesidad de comprender la teoría del aprendizaje. La enseñanza se efectuaba indicando y mostrando cómo se hacían las cosas, felicitando a los aprendices cuando lo hacían bien y castigándolos cuando sus trabajos eran poco satisfactorios.

Cuando se crearon las escuelas como ambientes especiales para facilitar el aprendizaje, la enseñanza dejó de ser una actividad simple, por cuanto los contenidos que se enseña en ellas, son diferentes de aquellos que se aprenden en la vida cotidiana; tales como la lectura, la escritura, la aritmética, los idiomas extranjeros, la geometría, la historia o cualquier otra asignatura.

Desde que se formalizó la educación en las escuelas, los maestros se han dado cuenta de que el aprendizaje resulta a veces ineficiente, sin obtener resultados apreciables. Muchos estudiantes parecen no tener interés alguno en el aprendizaje, otros se rebelan y representan problemas serios para los maestros. Este estado de cosas ha hecho que a los niños les desagrade la escuela y se resistan al aprendizaje.

Más tarde surgieron escuelas psicológicas que dieron lugar a múltiples teorías del aprendizaje. A su vez, una teoría dada de aprendizaje lleva implícito un conjunto de prácticas escolares. Así, el modo en que un educador elabora su plan de estudios, selecciona sus materiales y escoge sus técnicas de instrucción, depende, en gran parte, de cómo define el “aprendizaje”. Por ende, una teoría del aprendizaje puede funcionar como una guía en el Proceso de enseñanza-aprendizaje.

Si un maestro no utiliza un caudal sistemático de teorías en sus decisiones cotidianas, estará actuando ciegamente. En esta forma, en su enseñanza será difícil advertir que tenga razón, una finalidad y un plan a largo plazo. Un maestro que carezca de una firme orientación teórica, estará solamente cumpliendo con sus obligaciones de trabajo. Es cierto que muchos educadores operan en esa forma y emplean un conjunto confuso de métodos sin orientación teórica; sin embargo, no hay duda de que esa forma desorganizada de enseñanza es la causa de muchas de las críticas adversas que se hacen en la actualidad contra la educación pública.

El maestro debe conocer las teorías más importantes que han desarrollado los psicólogos profesionales a fin de tener bases firmes de psicología científica que les permitan tomar decisiones y tener más probabilidades de producir resultados eficientes en el aula.

#### Aprendizaje

[](http://www.google.com.co/imgres?q=Ausubel+D+++la+adquisici%C3%B3n+permanente+de+un+cuerpo+de+conocimientos&um=1&hl=es&rlz=1R2MOOI_esCO454&biw=1366&bih=485&tbm=isch&tbnid=zMITaihYIz_VzM:&imgrefurl=http://jrvguerrero.blogspot.com/2009_12_01_archive.html&docid=I7X-LhxbK8vrCM&imgurl=http://1.bp.blogspot.com/_rZAFV2ry40I/Sx4-gwUVu5I/AAAAAAAAAAM/KtN2nsBNCWA/s320/ausubel.jpg&w=258&h=320&ei=rjbQTrr4MoKftwfYqZ2uDQ&zoom=1)Según Good, T.L. y Brophy, J. E. (1980) “Es un proceso dinámico y activo”.No somos receptores pasivos en los cuales se vierte el conocimiento, somos procesadores activos de información, la codificamos y recodificamos en nuestros propios términos. Asubel D. 1976 “La adquisición permanente de un cuerpo de conocimientos”. Wittrock “Se designa aquellos procesos que intervienen en el cambio conseguido a partir de la experiencia”.

#### El Aprendizaje Significativo

Es el aprendizaje a través del cual los conocimientos, habilidades, destrezas, valores y hábitos adquiridos *pueden ser utilizados en las circunstancias en las cuales los estudiantes viven y en otras situaciones que se presenten a futuro.*Es aquel que teniendo una relación sustancial entre la nueva información e información previa pasa a formar parte de la *estructura cognoscitiva* del hombre y puede ser utilizado en el momento preciso para la solución de problemas que se presenten.

*El aprendizaje significativo es el que se sugiere en la educación, porque conduce al estudiante a la comprensión y significación de lo aprendido,* creando mayores posibilidades de usar el nuevo aprendizaje en distintas situaciones, tanto en la solución del problema como en el apoyo de futuros aprendizajes. Este aprendizaje es importante en educación porque es el mecanismo humano por excelencia que se utiliza para adquirir y almacenar la vasta cantidad de ideas e información representada por cualquier campo de conocimiento.

Se producen aprendizajes significativos:

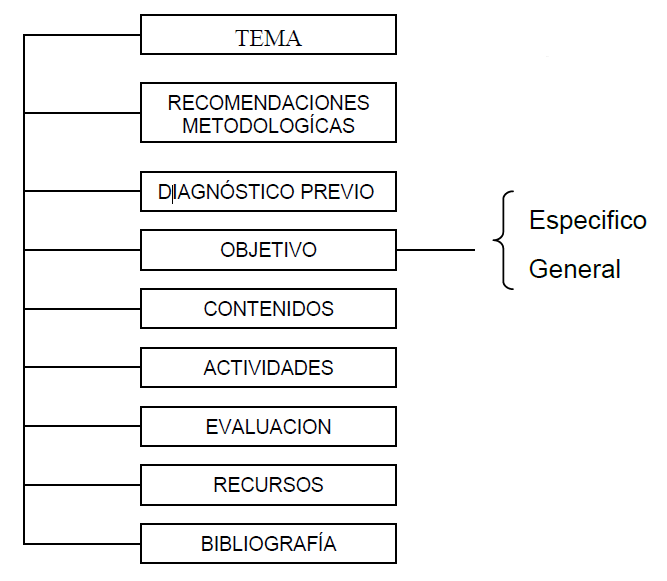
* Cuando lo que se aprende se relaciona en forma sustantiva y no arbitraria con lo que el estudiante ya sabe. El concepto opuesto es el aprendizaje memorístico, cuando lo que se almacena se aprende sin orden, arbitrariamente; y, casi no existe relación con los conocimientos anteriores.
* Cuando más numerosas y complejas son las relaciones establecidas entre el nuevo contenido del aprendizaje y los elementos de la estructura cognoscitiva, más profunda será su asimilación.
* Cuando mayor sea el grado de significatividad del aprendizaje realizado, tanto mayor será también su funcionalidad, podrá relacionarse con un ámbito más amplio de nuevas situaciones y contenidos.
* Cuando se comprende la nueva información con facilidad, de tal manera que los conocimientos aprendidos sirvan para aprendizajes posteriores.
* Cuando el conocimiento es potencialmente significativo desde la estructura lógica del área de estudios y desde la estructura psicológica del estudiante.

Condiciones para lograr un aprendizaje significativo:

* Lo que se va a aprender debe ser representativo, es decir tener sentido lógico, secuencia y estar de acuerdo al nivel intelectual del estudiante.
* Que el estudiante tenga una actitud favorable para aprender significativamente, que se encuentre motivado e interesado.
* Que el nuevo conocimiento tenga una relación directa y no arbitraria con lo que el estudiante ya sabe.

### Guía Didáctica

Es un documento de apoyo que utiliza el maestro, así como también constituye una herramienta de apoyo y aplicación práctica de los temas a estudiar. Las guías permiten dar pautas para el desarrollo de las actividades educativas; es un instrumento que facilita el desarrollo de destrezas cognitivas psicomotrices y afectivas a la vez que se estudia el contenido de los temas, fomentando el trabajo individual y grupal con responsabilidad para el cumplimiento de las actividades.



Estructura de una Guía Didáctica

Las guías tienen como finalidad completar el conocimiento y el análisis de un tema, ya que estos podrán adaptarse a la programación regular sin embargo el maestro no podrá sustituir el programa por esta guía, si no que ha de servirse de ellas para fortalecer el estudio de los contenidos programados por las autoridades educativas:

* Ofrece información acerca del contenido y su relación con el programa de estudio de la asignatura para el cual fue elaborada.
* Presenta orientaciones en relación con la metodología y enfoque de la asignatura.
* Presenta instrucciones acerca de cómo construir y desarrollar el conocimiento (saber), las habilidades (saber hacer), las actitudes y valores (saber ser) y aptitudes (saber convivir) en los estudiantes.
* Define los objetivos específicos y las actividades de estudio independiente para: Orientar la planificación de las lecciones; Informar al alumno de lo que ha de lograr; Orientar la evaluación.

### La Computación y la Nueva Tecnología

El uso de los computadores se remonta a la década de 1960, en que comenzaron a utilizarse en algunos centros escolares y universidades de Estados Unidos. Sus aplicaciones fueron adaptándose a los avances que se iban produciendo y, así, de ser considerada como un instrumento útil para individualizar el proceso de aprendizaje, pasaron a facilitar el trabajo en grupo y a servir de apoyo en el aprendizaje de contenidos.

Los programas educativos que ha desarrollado la computación son cada vez más complejos, y al mismo tiempo de más fácil utilización.

En el contexto escolar pueden utilizarse distintos productos computarizados. La diferencia entre una aplicación de computación que pueden tener distintas utilidades (un procesador de textos, una base de datos, una hoja de cálculo, etc.) y un programa con un contenido determinados.

Entre los programas de computación algunos reciben el calificativo de <<educativo>>. Esta etiqueta suele asignarse sobre todo a todos los productos computarizados realizados con una finalidad instructiva o formativa. Entre ellos, son básicamente instructivos las pensadas para transmitir un determinado contenido pero también existen programas de ayuda para adquirir una determinada habilidad a través de juegos que resultan estimulantes para los estudiantes.

### ¿Qué es la Internet?

La Internet es la red informática más grande del mundo, que conecta a millones de computadoras. Llamamos red a un grupo de dos sistemas informáticos como mínimo conectados entre sí.

En 1969, el Departamento de Defensa de los Estados Unidos de América inició un proyecto que permitiría a investigadores y a personal militar comunicarse entre sí en caso de una emergencia. El proyecto se llamó ARPAnet y es la base de la Internet.

Durante la década del 70 se desarrolló lo que terminaría convirtiéndose en la Internet. Si bien en un comienzo fue utilizada principalmente por científicos y personal militar, el advenimiento de la World Wide Web a principios de la década del 90 lo cambió todo.

En la actualidad, la Internet no es propiedad de ninguna entidad, y su funcionamiento no está a cargo de nadie en particular. Esta red informática mundial permite que la gente se comunique e intercambie información utilizando nuevas modalidades.

### Área de Educación Física

La Educación Física, como disciplina, ha ido construyéndose a lo largo de la historia un corpus de conocimiento propio, a base de constantes y desiguales incorporaciones de las diversas ciencias. Así, según los momentos históricos, unas han contribuido más que otras a la conformación de ese corpus, y las ciencias médicas de la educación, o las psicológicas, han formado parte de ella de una manera u otra.

Atendiendo a los antecedentes y a las opiniones de algunos autores en torno a la sociología de la Educación Física, no se debería realizar una aproximación histórica, tratándola de manera aislada, sino considerándola inmersa en un contexto sociopolítico-cultural. En otras palabras, los distintos métodos y modelos surgidos a lo largo de la historia de esta disciplina son fruto de los principios generales de la ideología, la religión o de la ciencia dominantes en cada época

La noción de Educación Física, según Vargas y Braum, debe centrar sus actividades, entonces en la totalidad del ser humano, en el cual se involucran todas las capacidades humanas como se expresa a continuación: "En otras palabras es un trabajo, por y para la totalidad ya que el alumno participa en ella como ser que piensa, siente, quiere, hace y crea dentro de un proceso dinámico en el que intervienen sus capacidades físicas, intelectuales, así como sus actitudes afectivas, sociales, morales éticas, entre otras, del total con las que actúa el hombre".[[1]](#footnote-1)

Este propósito de la Educación Física es sustentado, apoyándose en el pensamiento de pedagogos clásicos como Pestalozzi: "La Educación Física levanta sus soportes en los diferentes niveles de comportamiento del ser humano a través de la vivencia de situaciones revestidas de cierta trascendencia, sustentada a través de estudios e investigaciones objetivizadas que la comprueban. Mencionar de nuevo la advertencia de PESTALOZZI, de que la Gimnasia no debe servir solamente para la formación de unas aptitudes físicas, sino que ha de formar a la vez "la naturaleza moral y espiritual del hombre" sería entrar a postular y no a especificar"[[2]](#footnote-2)

Como nos podemos dar cuenta la visión de la Educación Física, bajo la denominación de Ciencia del Deporte, no es tan fácil de apropiar, sobre todo cuando toca con la Educación Formal, tanto en Colombia como en el mismo país de origen. Es por esta razón que se presentan luchas entre los profesionales en el proceso de fundamentación teórica de la Educación Física, de un lado reivindicando la Pedagogía, como fundamento principal, orientada a la formación de la totalidad del ser humano, donde los objetivos del rendimiento deportivo son secundarios y de otro lado, tomando a la teoría del entrenamiento deportivo como el fundamento principal, a la Pedagogía como un medio (sólo desde el punto de vista didáctico) y la Educación Física, como la base para la pirámide deportiva.

#### Competencias y desempeños en educación física

A continuación se muestra la distribución de las competencias, indicador diferenciador y desempeños, organizados por grupos de grados.

* Indicador diferenciador por grupos de grados

El indicador diferenciador es un enunciado generalizador de los desempeñospara cada grupo de grados en los componentes de las competenciasespecíficas. El enunciado muestra los niveles de desempeñoalcanzables en cada grupo de grados, determinados por factores decrecimiento, desarrollo y aprendizaje.

En su conjunto, constituyen un proceso caracterizado por la gradualidad(manifiesta en el dominio de los desempeños por cadagrupo de grados), y la progresión (expresada en la continuidad deldominio de los desempeños entre los grupos de grados). En otras palabras,la formulación de los desempeños en cada grupo tiene ciertaautonomía contenida en el enunciado generalizador y, a la vez, unacoherencia interna entre los enunciados generalizadores, que danunidad a la formación por competencias.

* Desempeños

El estudiante demuestra el nivel de desarrollo de la competencia através de sus desempeños, en los cuales manifiesta la comprensiónde sentido, la habilidad en la realización y en la actitud ante el conocimiento,en situaciones cambiantes de aplicación.

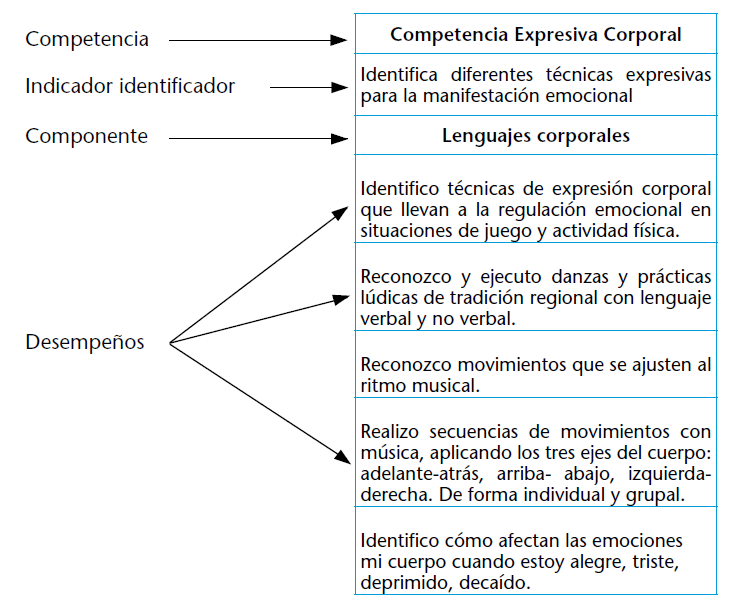
Los desempeños son la manifestación observable y evaluable delestado de desarrollo de una competencia y se construyen como unidadesde aprendizaje que posibilitan su formación y evaluación. Con-Los desempeñossonla manifestación observableyevaluable delestado dedesarrollo deuna competenciay se construyencomo unidadesde aprendizajequeposibilitan suformación yevaluación.

Orientaciones pedagógicas para la enseñanza de la educación físicatienen una intención formativa basada en las características del desarrollodel estudiante, la complejidad de los contenidos y la relacióncon el contexto.

Los desempeños se expresan como enunciados que explicitan lasacciones de aprendizaje, las condiciones de realización y el sentido.Son específicos y pueden generar relaciones e interacciones que contribuyenal desarrollo de las distintas competencias.

La formulación de competencias específicas implica su enunciadode manera independiente, pero integran la totalidad y unidad del serhumano. Por ejemplo, la actividad motriz es la correspondiente a lamisma competencia motriz, a la expresiva y a la axiológica corporal.

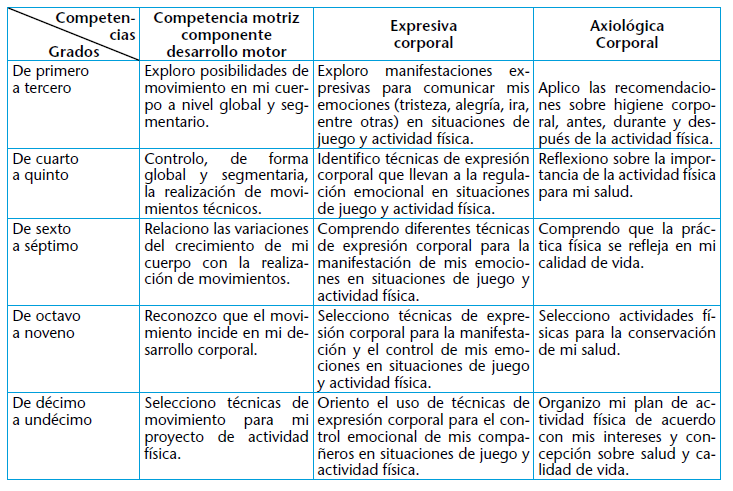
##### Grados de Cuarto a Quinto



***Coherencia vertical y horizontal:*** Entre los desempeños se establecen dos tipos de coherencia:

* *Coherencia vertical*, de acuerdo con la cual los desempeños de un grado involucran los del anterior, mostrando la progresión en el desarrollo de la competencia.
* *Coherencia horizontal*, mismo que expresa la relación entre los desempeños de los componentes de cada competencia y entre las competencias específicas

En el cuadro que aparece a continuación se ha realizado la selecciónde una línea de desempeños en cada una de las competenciasespecíficas para mostrar las relaciones entre los grupos de grado (coherenciavertical) y entre las competencias específicas (coherenciahorizontal).



***Ejemplo de coherencia vertical:*** En la línea de desempeños de competencia motriz se evidencia cómoa partir de la exploración y el control de los componentes elementalesdel esquema corporal, se va progresando hacia su construcción,representación compleja y autoconocimiento. Esto permite, en losúltimos grados, la selección autónoma de prácticas motrices en estrechavinculación con la comprensión de la propia corporeidad.

***Ejemplo de coherencia horizontal:*** En el primer grupo de grados de las competencias motriz, expresivacorporal y axiológica corporal, la formulación de desempeñosencuentran la coherencia en las características de crecimiento, desarrolloy aprendizaje del estudiante, de tal forma que en las trescompetencias el nivel de desempeño corresponde al dominio máselemental de lo motriz (exploración), expresivo corporal (exploraciónde manifestaciones expresivas) y axiológica corporal (aplicación derecomendaciones sobre higiene corporal).

##### Grados de Primero a Tercero



##### Grado de Cuarto a Quinto



## MARCO LEGAL

La carta magna de 1991 en el artículo 67, establece que la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social, con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

En la misma norma el artículo 70, afirma queel estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos, en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional.

La ley general de educación (LEY 115 DE 1994), en su artículo 5, sobre los fines de la educación en Colombia, en algunos de sus numerales, establece lo siguiente:Numeral 5, la adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.Numeral 9, el desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.Numeral 13, la promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

En su artículo 32, esta ley expresa en cuanto a la Educación de la media técnica, que prepara a los estudiantes para el desempeño laboral en uno de los sectores de la producción y de los servicios, y para la continuación en la educación superior. Estará dirigida a la formación calificada en especialidades tales como: agropecuaria, comercio, finanzas, administración, ecología, medio ambiente, industria, informática, minería, salud, recreación, turismo, deporte y las demás que requiera el sector productivo y de servicios. Debe incorporar, en su formación teórica y práctica, lo más avanzado de la ciencia y de la técnica, para que el estudiante esté en capacidad de adaptarse a las nuevas tecnologías y al avance de la ciencia.

La Ley 115de 1994 reglamenta el servicio educativo que comprende el conjunto de normas jurídicas, los programas curriculares, la educación formal, no formal e informal, los establecimientos educativos, las instituciones sociales con funciones educativas, culturales y recreativas, los recursos humanos, tecnológicos, metodológicos, materiales, administrativos y financieros, articulados en procesos y estructuras para alcanzar los objetivos de la educación.

# DISEÑO METODÓLOGICO

Este proyecto necesita de varios métodos y técnicas, los cuales fueron utilizados y aplicados en su momento, para el efecto se explica de qué manera se utilizaron estos métodos y técnicas.

## TIPOS DE INVESTIGACIÓN

### De Campo

[](http://www.google.com.co/imgres?q=clase+de+educacion+fisica+en+primaria&um=1&hl=es&rlz=1R2MOOI_esCO454&sig=113176712413003790246&biw=1366&bih=485&tbm=isch&tbnid=qaLrUEPJOQQ5PM:&imgrefurl=http://www.sportjuarez.com/index.php?option=com_content&view=article&id=2430:inauguran-el-xvi-concurso-regional-de-la-clase-de-educacion-fisica-&catid=80:otros-deportes&Itemid=180&docid=q-EzhkyceKWtXM&imgurl=http://www.sportjuarez.com/images/stories/ga_gimnasia2.jpg&w=561&h=421&ei=DWPQTsPKBIGEtgf8gsCnDQ&zoom=1)“El campo de investigación es el área epistemológica en la que se inscribe el investigador (ejemplo: derecho laboral, psicología evolutiva, relaciones humanas, etc.). Las áreas epistemológicas es en donde el investigador entra con sus elementos y los marcos propios del área que se va a investigar. O sea que cuando se elige un campo, se debe manejar los instrumentos, los conocimientos y el lenguaje propio de esa área”.[[3]](#footnote-3)

“El campo de acción es aquella parte del objeto, conformado por el conjunto de aspectos, propiedades, relaciones, que se abstraen, como sistema, en la actividad práctica del sujeto, con un objetivo determinado, en ciertas condiciones y situaciones“.[[4]](#footnote-4) Se utiliza este tipo de investigación ya que se está en contacto directo con la realidad que se estudia, se observa el ambiente en que se interacciona y además se preocupa de aplicar técnicas de investigación para adquirir la información necesaria.

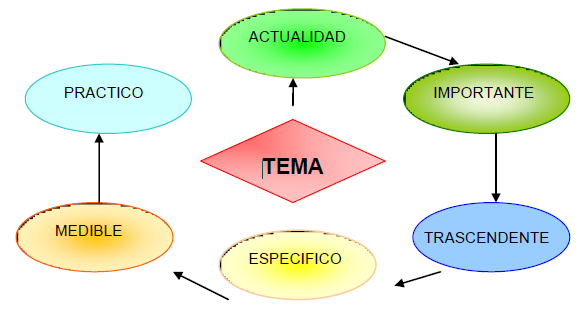
### Documental

”Este tipo de investigación es la que se realiza, como su nombre lo indica, apoyándose en fuentes de carácter documental, esto es, en documentos de cualquier especie. Como subtipos de esta investigación encontramos la investigación bibliográfica, la hemerográfica y la archivística; la primera se basa en la consulta de libros, la segunda en artículos o ensayos de revistas y periódicos, y la tercera en documentos que se encuentran en los archivos, como cartas, oficios, circulares, expedientes, etc.”[[5]](#footnote-5)

Este tipo de investigación se la utiliza ya que por medio de periódicos, revistas, estadísticas, investigaciones publicadas se obtiene la información deseada para ordenarla y analizarla.

### Proyecto Factible

“Todo proyecto debe reunir ciertas características que lo hagan operativo. Los proyectos de investigación para que sean factibles de realizarlos deben ser: actuales, importantes, trascendentes, específicos, prácticos, medidles y sobre todo factibles de realizar. Las características se grafican y describen a continuación”.[[6]](#footnote-6)



La elaboración de la Guía Didáctica Interactiva es eminentemente un proyecto factible debido a que el principal interés es el transmitir al educando la importancia de llevar a la práctica el conocimiento de la aplicación de la Educación Física en la vida cotidiana.

## MÉTODOS

**“**Método - etimológicamente, viene del griego “methados” (camino hacia algo), es la esencia del proceso aprendizaje, camino a seguir mediante una serie de operaciones y reglas prefijadas de a antemano aptas para alcanzar el resultado propuesto”.[[7]](#footnote-7)

### Empírico

El método empírico permite efectuar el análisis preliminar de la información, así como verificar y comprobar las concepciones teóricas”.[[8]](#footnote-8)

#### Recolección de Información

“Deberá dirigirse al registro de aquellos hechos que permitan conocer y analizar lo que realmente sucede en la unidad o tema que se investiga. Esto consiste en la recolección, síntesis, organización y comprensión de los datos que se requieren. Se conocen dos tipos de fuentes:

1. Primaria: que contienen información original no abreviada ni traducida.
2. Secundarias: obras de referencia que auxilian al proceso de investigación.”[[9]](#footnote-9)

Este método de recolección de información se aplica a través de fichas de observación, encuestas, que permitirá procesar, analizar los datos de las diferentes técnicas que se utilizará

#### Teóricos

“Los métodos teóricos son aquellos que permiten revelar las relaciones esenciales del objeto de investigación, son fundamentales para la comprensión de los hechos y para la formulación de la hipótesis de investigación.Los métodos teóricos potencian la posibilidad de realización del salto cualitativo que permite ascender del acondicionamiento de información empírica a describir, explicar, determinar las causas y formular la hipótesis investigativa[[10]](#footnote-10)

En el proyecto de investigación se aplica diferentes métodos teóricos prácticos que permite alcanzar una visión clara y amplia del problema y así llegar a la elaboración de la propuesta con bases teóricas fundamentadas.

## TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

En lo que tiene que ver con las técnicas se utilizaran las siguientes:

* **Encuesta: “**Se diferencia de otros métodos de investigación en que la información obtenida ya está de antemano preparada y estructurada**”**.[[11]](#footnote-11)“Es una búsqueda metódica de información que se apoya específicamente en preguntas y respuestas. Generalmente se realiza para el estudio de una cuestión social, política o económica mediante recabación de opiniones y/o testimonio de los interesados”.[[12]](#footnote-12)
* **Entrevista:** “Consiste en recabar información a través del diálogo directo entre el entrevistado y el entrevistado”[[13]](#footnote-13). “Se define como una conversación mediante la cual se obtiene información oral de parte del entrevistado recabada por el entrevistador en forma directa. Existe en ella convenio del dar y obtener información a través de un proceso de pregunta-respuesta hasta llegar a la obtención de un resultado”[[14]](#footnote-14)
* **Cuestionario:** “Es una encuesta que recoge los datos que nos proporcionan los encuestados a través de un conjunto de preguntas o cuestiones que constituyen el tema de la encuesta”.[[15]](#footnote-15)

### Población

Para la realización de este proyecto se toma como población o universo a los docentes de la Jornada de la mañana y estudiantes de básica primaria de la Institución EducativaJuana de Caicedo y Cuero (Sede Simón Bolívar). La población de estudiantes encuestada pertenece al grado tercero de la Institución Educativa Juana de Caicedo y Cuero sede Simón Bolívar, está conformado por 45 estudiantes.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **INSTITUCIÓN EDUCATIVA** | **DOCENTES** | | **ESTUDIANTES** | |
| **No.** | **Porcentaje** | **No.** | **Porcentaje** |
| JUANA DE CAICEDO Y CUERO | 15 | 100 | 45 | 100% |
| TOTAL | 15 | 100 | 45 | 100% |

### Muestra

La muestra constituye toda la población, por lo tanto no se aplica ninguna fórmula tamaño de la población es accesible a las posibilidades y con lo cual será favorable el desarrollo del proyecto de investigación, aplicándose a toda la población.

## ANÁLISIS DE RESULTADOS

### Encuesta realizada a los estudiantes

A los 45 estudiantes se les realizó una encuesta cuyo contenido de las preguntas está enfocado en conocer sobre las debilidades y el desconocimiento que los estudiantes sobre la importancia de conocer, manejar y desarrollar las diferentes guías didácticas en el área de informática y tecnología.

1. ¿Conoces el computador?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **RESPUESTA** | **F** | **Porcentaje** |
| SI | 45 | 100% |
| NO | 0 | 0% |
| Total | 45 | 100% |

El 51% de los estudiantes comentan que conoce el computador, el 22% que no lo conoce. De esta manera se puede deducir que los estudiantes de primaria conocen y han utilizado en algún momento las TIC.

2. ¿Cuáles de los siguientes programas usas?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **RESPUESTA** | **F** | **Porcentaje** |
| WORD | 15 | 33% |
| EXCEL | 0 | 0% |
| POWER POINT | 26 | 58% |
| OTROS | 4 | 9% |
| Total | 45 | 100% |

3. ¿Cuántas horas dedicas al uso del computador?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **RESPUESTA** | **F** | **Porcentaje** |
| Entre 0 y 1 hora | 10 | 22% |
| Entre 1 y 2 horas | 9 | 20% |
| Entre 2 y 3 horas | 10 | 22% |
| Más de 3 horas | 16 | 36% |
| Total | 45 | 100% |

4. Utilizas el computador para:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **RESPUESTA** | **F** | **Porcentaje** |
| Juegos | 24 | 53% |
| Estudio | 6 | 13% |
| Chatear | 11 | 24% |
| Investigación | 4 | 9% |
| Total | 45 | 100% |

5. ¿Con qué frecuencia utilizas el internet?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **RESPUESTA** | **F** | **Porcentaje** |
| Diario | 17 | 38% |
| Semanal | 18 | 40% |
| Mensual | 8 | 18% |
| Nunca | 2 | 4% |
| Total | 45 | 100% |

6. Cuando usas en internet, trabajas sobre:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **RESPUESTA** | **F** | **Porcentaje** |
| Juegos | 19 | 42% |
| Videos | 10 | 33% |
| Música | 9 | 20% |
| Consultas | 7 | 16% |
| Total | 45 | 100% |

7. ¿Utilizas correo electrónico?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **RESPUESTA** | **F** | **Porcentaje** |
| Si | 9 | 20% |
| No | 36 | 80% |
| Total | 45 | 100% |

8. A qué red social perteneces:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **RESPUESTA** | **F** | **Porcentaje** |
| Facebook | 15 | 33% |
| Twiter | 5 | 11% |
| MySpace | 3 | 7% |
| Hi5 | 22 | 49% |
| Total | 45 | 100% |

9. ¿Conoces qué es un blog?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **RESPUESTA** | **F** | **Porcentaje** |
| Si | 4 | 9% |
| No | 41 | 91% |
| Total | 45 | 100% |

10. ¿Has oído hablar de las TIC?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **RESPUESTA** | **F** | **Porcentaje** |
| Si | 6 | 13% |
| No | 39 | 87% |
| Total | 45 | 100% |

## DIAGNÓSTICO

Lo anterior nos muestra claramente que en un gran porcentaje los estudiantes del grado tercero de la sede educativa Simón Bolívar desconocen la importancia de las herramientas tecnológicas, pero lo que es más preocupante es que algunas las conocen y las manejan pero no les dan el uso adecuado que como estudiantes deben hacerlo para fortalecer los diversos conocimientos adquiridos en las clases.

Por otra parte podemos afirmar que a través de la implantación y manejo de las guías didácticas interactivas lograremos fortalecer y descubrir el verdadero potencial intelectual que poseen estos niños y niñas del grado tercero de básica primaria, sin olvidar que se encuentran en un sector muy olvidado por las entidades municipales y gubernamentales

# PROPUESTA

## TITULO DE LA PROPUESTA

*GUIA DIDACTICA DIGITAL INTERACTIVA PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE SOBRE EL DESARROLLO MOTRIZ EN BÀSICA PRIMARIA PARA DOCENTES DE EDUCACIÓN FISICA DE BÁSICA PRIMARIA*

## OBJETIVOS

### Objetivo General

Aportar con la Guía Didáctica Digital Interactiva para el aprendizaje significativo del desarrollo motriz, en la formación académica, integral y técnica del estudiante a través de la utilización de métodos y técnicas activas dispuestas a fortalecer el proceso enseñanza – aprendizaje.

### Objetivos Específicos

* Contar con una herramienta didáctica práctica que facilite el trabajo del docente constituyéndolo así de mediador durante la enseñanza de la educación física en la básica primaria.
* Contribuir al desarrollo de destrezas y habilidades de los estudiantes para su quehacer cotidiano y puedan ser entes pensantes, creativos y útiles en la sociedad.

## DESCRIPCIÓN

Es un espacio didáctico que se constituye como un instrumento fundamental para la organización del trabajo y que le permitan al docente integrar los elementos didácticos para el estudio de la asignatura a través de fases, interfaces, vínculos

## METODOLOGÍADE DESARROLLO

### Identificación de necesidades de aprendizaje

Conceptos, terminología, acondicionamiento físico, competencias motriz, expresivo-corporal y axiológica básicas del área.

1. Primero el niño es (desarrollo físico-motor)

2. Luego el niño piensa y conoce (desarrollo cognoscitivo)

3. Luego el niño siente (desarrollo afectivo-motivacional)

4. Luego el niño se recrea y actúa (desarrollo ético-estético)

En consecuencia, estas áreas, atendiendo a su implicación en el desarrollo general del niño son: después se ampliará.-

### Perfil del grupo destinatario

Los docentes de básica primaria son integradores del conocimiento ya que orientan todas las áreas del currículo, en referencia al área de educación física el orientador del grupo no tiene las herramientas necesarias y suficientes para facilitar las actividades propias del desarrollo motriz. Caracterización de los docentes, forma de aprehensión.

### Propuesta inicial de objetivos y contenidos

La presente Guía Didáctica Interactiva constituye un auxiliar curricular, que permite al maestro orientar su acción educativa, busca la formación integral del ser humano, lo que considera su esencia. Entre otras cosas, plantea el logro del aprendizaje significativo, a través de un enfoque sistemático interrelacionador. Su objetivo primordial es el desarrollo de destrezas que lleven a la formulación de los objetivos y sobre todo, a desarrollar las estructuras cognitivas, actitudinales y procedimentales del estudiante.

**Mapa de contenidos programa visión?**

**UNIDAD 1**. ÁREA DE DESARROLLO FÍSICO-MOTOR:

Objetivo: comprender la motricidad fina y gruesa, las capacidades físicas generales, el esquema corporal, etc

**UNIDAD 2**. ÁREA DE DESARROLLO COGNOSCITIVO:

Objetivo: comprender todos los procesos cognitivos: pensamiento, percepción, memoria, atención, etc.

**UNIDAD 3**. ÁREA DE DESARROLLO AFECTIVO-MOTIVACIONAL:

Objetivo: comprender emociones y sentimientos, actitudes, motivación, voluntad, etc. En esta área en ocasiones se incluye lo moral.

**UNIDAD 4**. ÁREA ÉTICO-ESTÉTICO:

Objetivo: entender el desarrollo estético del individuo, lo recreativo, lo espiritual, etc.

Algunos de estas áreas han de implicar la inclusión de contenidos con un currículo específico (por ejemplo, matemáticas en el área de desarrollo cognoscitivo), mientras que otros son acciones educativas generales o específicas que no pueden materializarse en contenidos curriculares como tales (formación de emociones y sentimientos, por ejemplo).

6.4.4. Selección del medio en que se presentara los contenidos.

Utilización de herramientas didácticas para que el docente se sienta motivado, profundice el conocimiento aprendido y sobre todo donde prevalezca la interacción con medios digitales, es decir aprender a aprender, aprender a ser, a hacer, a conocer, a vivir juntos en un ambiente, en donde la comunicación, el trabajo colectivo sea fuente principal para la realización de actividades y proyectos. Utilizaremos la wiki y un HTLM como lenguaje de producción, OVAS y AVAS, (Objetos y Ambientes Virtuales de Aprendizaje),

Las propiedades específicas de la Requerimientos mínimos del hardware son: Procesador 2.1, memoria 2G mínimo, sistema operativo 32bits y Windows 7.

Redactar mejor las herramientas y el medio es la web ejemplo a continuación un

e-learning básico:

En la próxima mandaremos los pantallazos y el mapa de navegación.

6.4.5. Producción del material.

Pantallazos, mapa de sitio, interfaces, la navegabilidad procedimiento de construcción.

Y al final la pág.

Elaboración de una página

[WWW.guiadidacticainteractivaparaeldesarrollomotor.edu.co](http://WWW.guiadidacticainteractivaparaeldesarrollomotor.edu.co)

6.4.6 Evaluación de los materiales.

1. VARGAS, Carlos y BRAUN, Harald. Las Posibilidades pedagógicas del Deporte con planteamientos de acuerdo al sistema educativo Colombiano. Convenio Colombo-Alemán de Educación Física, Deporte y Recreación. Cali: Editorial XYZ. 1980. Tomo 5. p. 23. [↑](#footnote-ref-1)
2. Ibíd. , p. 53. [↑](#footnote-ref-2)
3. <http://www.uch.edu.ar/rrhh> [↑](#footnote-ref-3)
4. http://www.lafacu.com/apuntes/educacion/Metodologiade investigación/default.htm [↑](#footnote-ref-4)
5. Ortiz, A.,(2005) [↑](#footnote-ref-5)
6. Guía Práctica de Investigación Científica-2004-pág.69). [↑](#footnote-ref-6)
7. Poveda E. (1993) [↑](#footnote-ref-7)
8. Ortiz A. (2005) [↑](#footnote-ref-8)
9. http://www.tuobra.unam.mx/publicadas/01092613322819.html [↑](#footnote-ref-9)
10. Ortiz. A. (2005) [↑](#footnote-ref-10)
11. Biblioteca de Consulta Microsoft ® Encarta ® 2007, se dice que [↑](#footnote-ref-11)
12. Comboni, S. (1999) [↑](#footnote-ref-12)
13. Pinto, R. (2000) [↑](#footnote-ref-13)
14. Gutierrez, A. (2000) [↑](#footnote-ref-14)
15. Ibid. [↑](#footnote-ref-15)